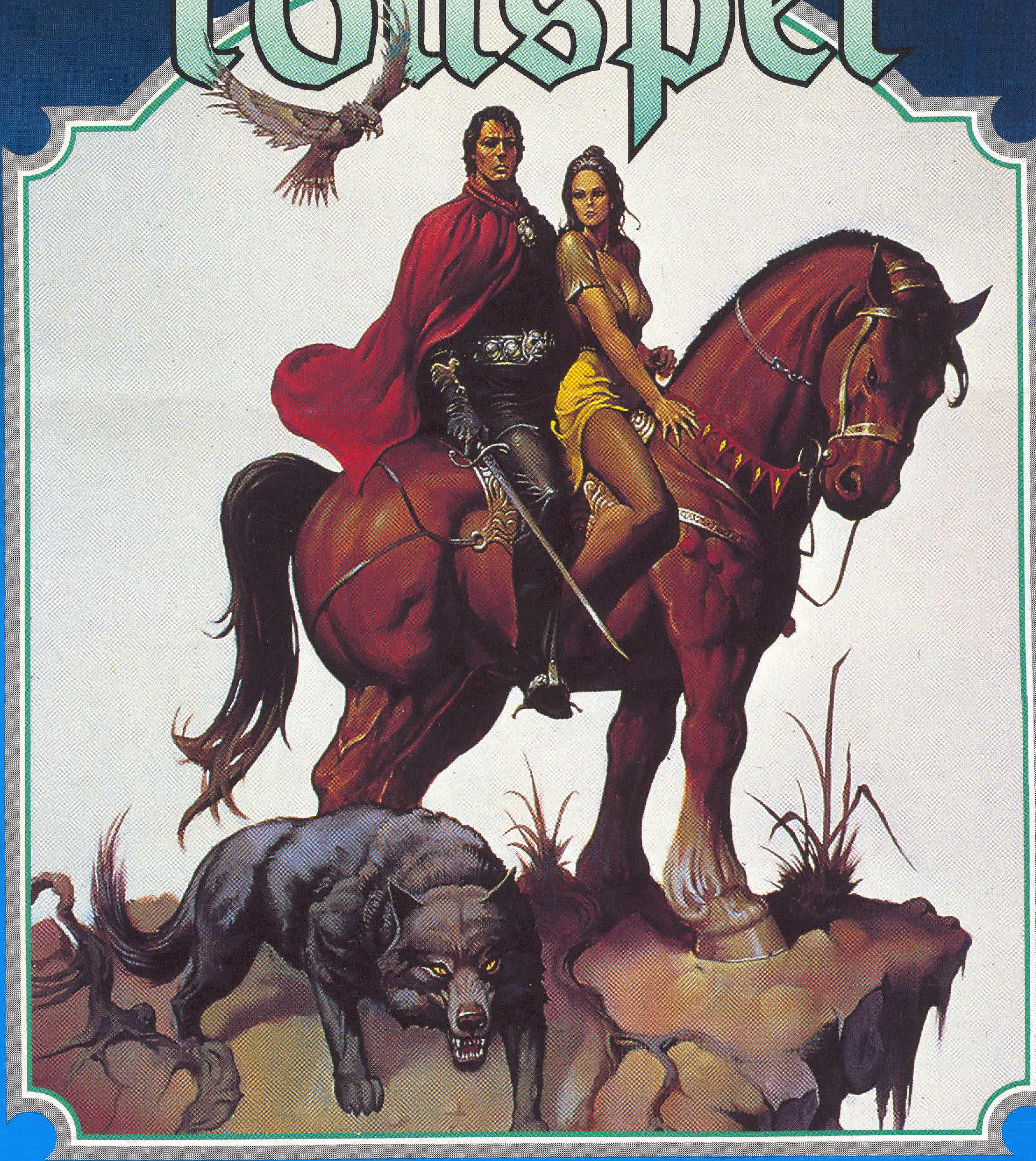
Drakar och Demoner

Introduktion till rollspel



INTRODUKTION TILL ROLLSPEL

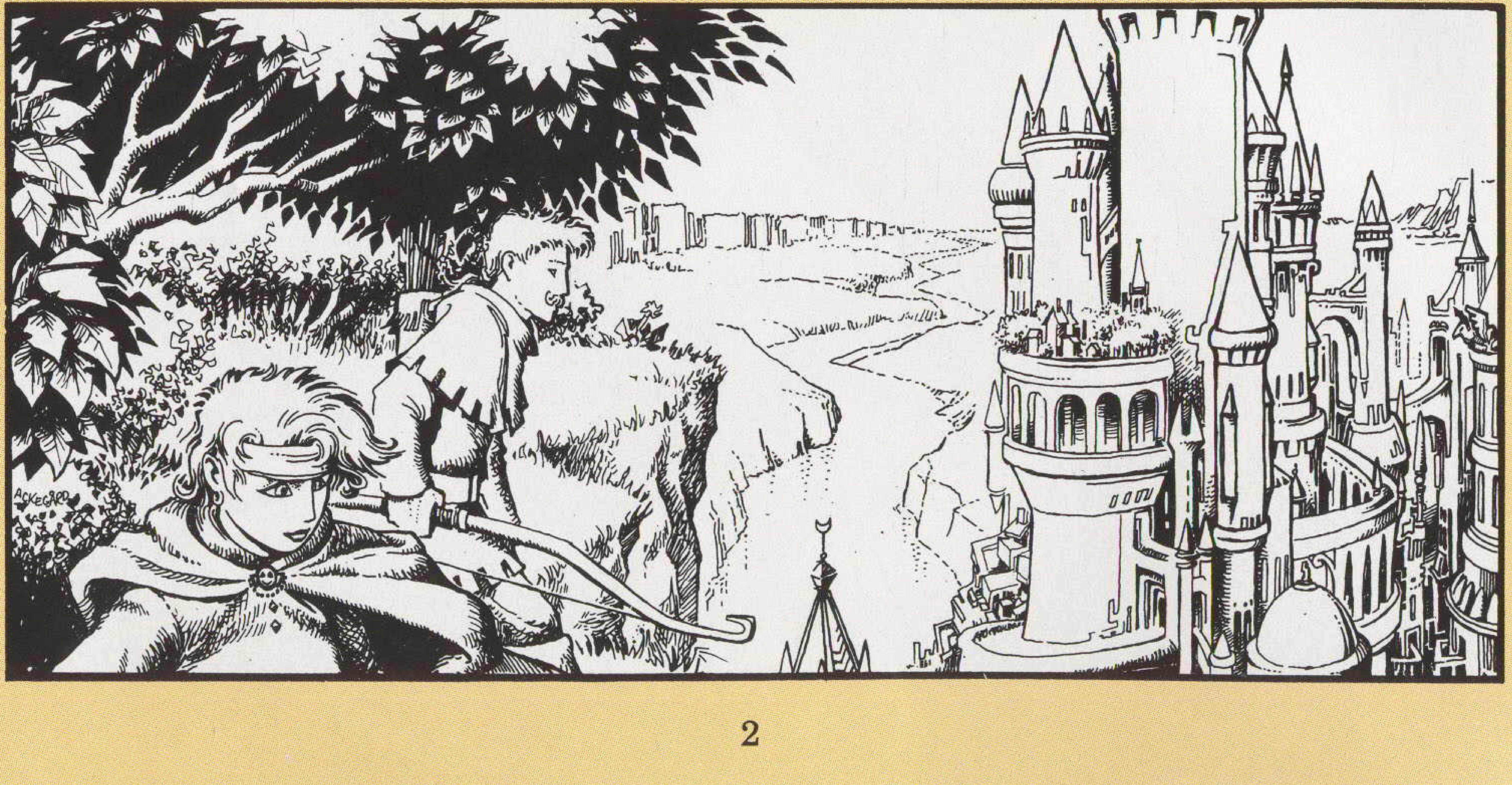
Vad är nu då ett rollspel? Det är en väsentlig skillnad på rollspel och vanliga sällskapsspel. I ett vanligt sällskapsspel, t ex fia eller monopol, tävlar deltagarna mot varandra; det gäller att lyckas bäst i spelet. Man spelar enligt vissa regler som alla känner till och dessa regler styr i detalj vad man kan och inte kan göra i spelet.

I ett rollspel delas deltagarna in i två kategorier: spelare och spelledare. Det finns bara en spelledare, medan det kan finnas hur många spelare som helst. Spelarna spelar inte mot varandra utan samarbetar för att klara av spelets svårigheter. De behöver bara ha en hum om hur spelreglerna fungerar. Spelledaren leder som beteckningen antyder spelet och är den ende som behöver känna till reglerna i detalj.

Det hela är att jämföra med teater. Spelledaren är regissör och spelarna är skådespelare. Pjäsens manus kallas för äventyr och spelledaren beskriver varje scen noggrant för spelarna. Spelarna är inte bundna av manus, utan improviserar sina repliker och sina handlingar. Spelledaren kan antingen konstruera äventyret själv eller köpa färdiga äventyr till sitt rollspel. Han måste vara väl insatt i äventyret för att kunna beskriva vad som händer för spelarna och agera utifrån vad de väljer att göra.

Spelarna deltar i spelet med varsin rollperson. På samma sätt som en skådespelare låtsas vara en annan person när han deltar i en pjäs, så antar spelaren rollpersonens gestalt i spelet. Varje rollperson har ett antal färdigheter, vilka är de kunskaper den besitter. Exakt vilka färdigheter som finns anges i spelreglerna. Dessa färdigheter använder spelaren när rollpersonen ställs inför ett problem. Tänk dig till exempel att din rollperson ska pilla upp ett lås. Då är det hans skicklighet i färdigheten *Smidighet/Fingerfärdighet* som avgör vilka chanser han har att lyckas. I det rollspel du möter i detta häfte är färdigheterna givna och anges på rollpersonsbeskrivningarna.

Rollspel utspelar sig i en fantasivärld fjärran från vardagen; detta att ge sig ut och utforska en annorlunda miljö och vara med om märkliga upplevelser är en av de mest stimulerande delarna av rollspelandet. I detta häfte kommer du att möta en värld med magi, mystiska monster och andra okända företeelser. I andra spel kan du bege dig in i framtiden och delta i spännade färder med strålpistolen i handen.



SPELREGLER

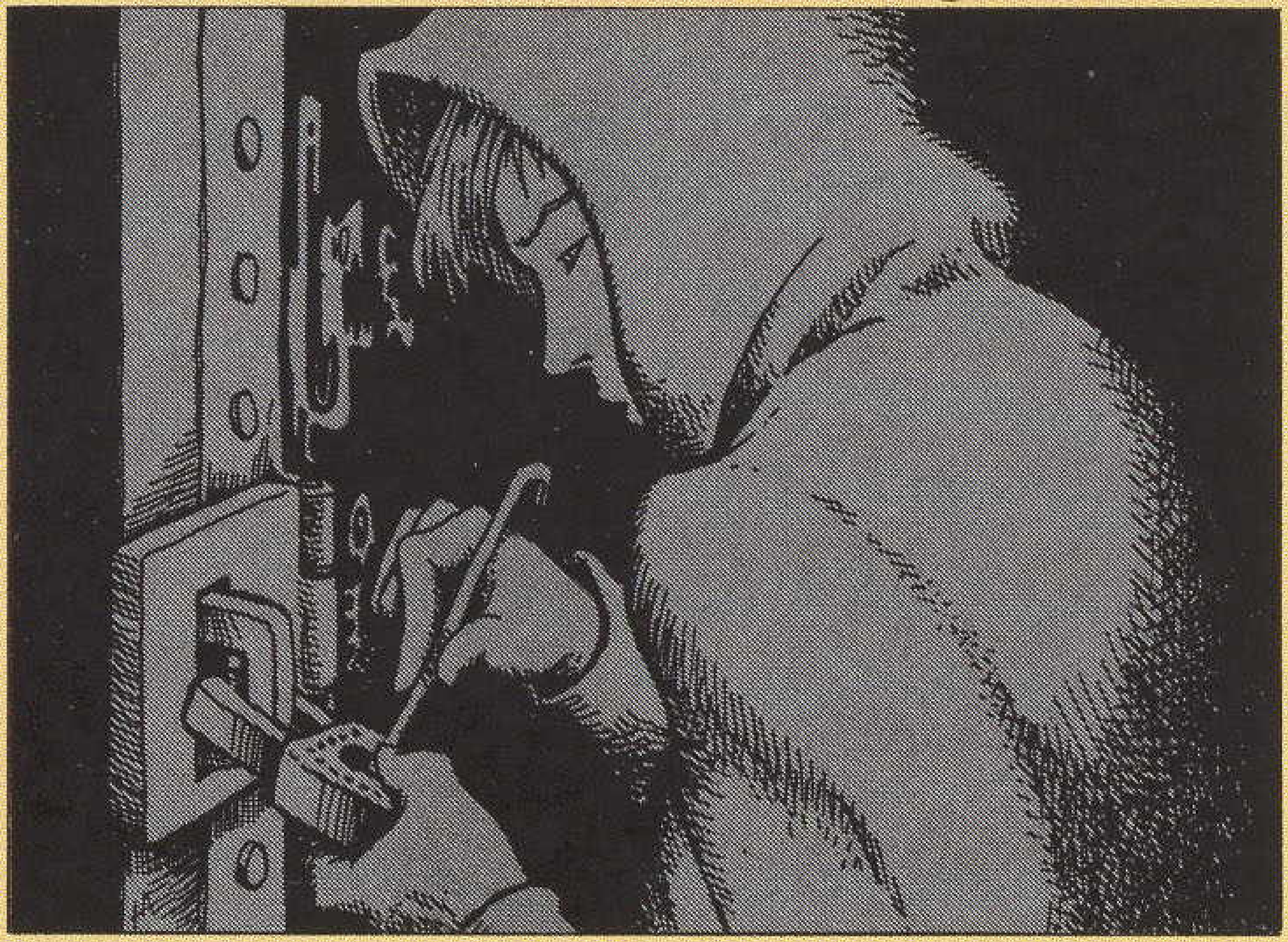
ROLLPERSONEN

Med hjälp av rollpersonen deltar spelarna i spelet. Du hittar fyra färdiga rollpersoner i häftet. De kan användas direkt.

FÄRDIGHETER

Vid varje rollperson finns färdigheter uppskrivna. Varje färdighet följs av en siffra, vilken kallas för färdighetsvärde.

Spelaren använder sin rollpersons färdigheter när rollpersonen ska försöka utföra en handling, vars resultat inte är givet. T ex ska man använda färdigheten Smidighet/fingerfärdighet när rollpersonen ska försöka pilla upp ett lås; det är ju ingalunda givet att försöket blir framgångsrikt. Däremot behöver man inte använda en färdighet för att



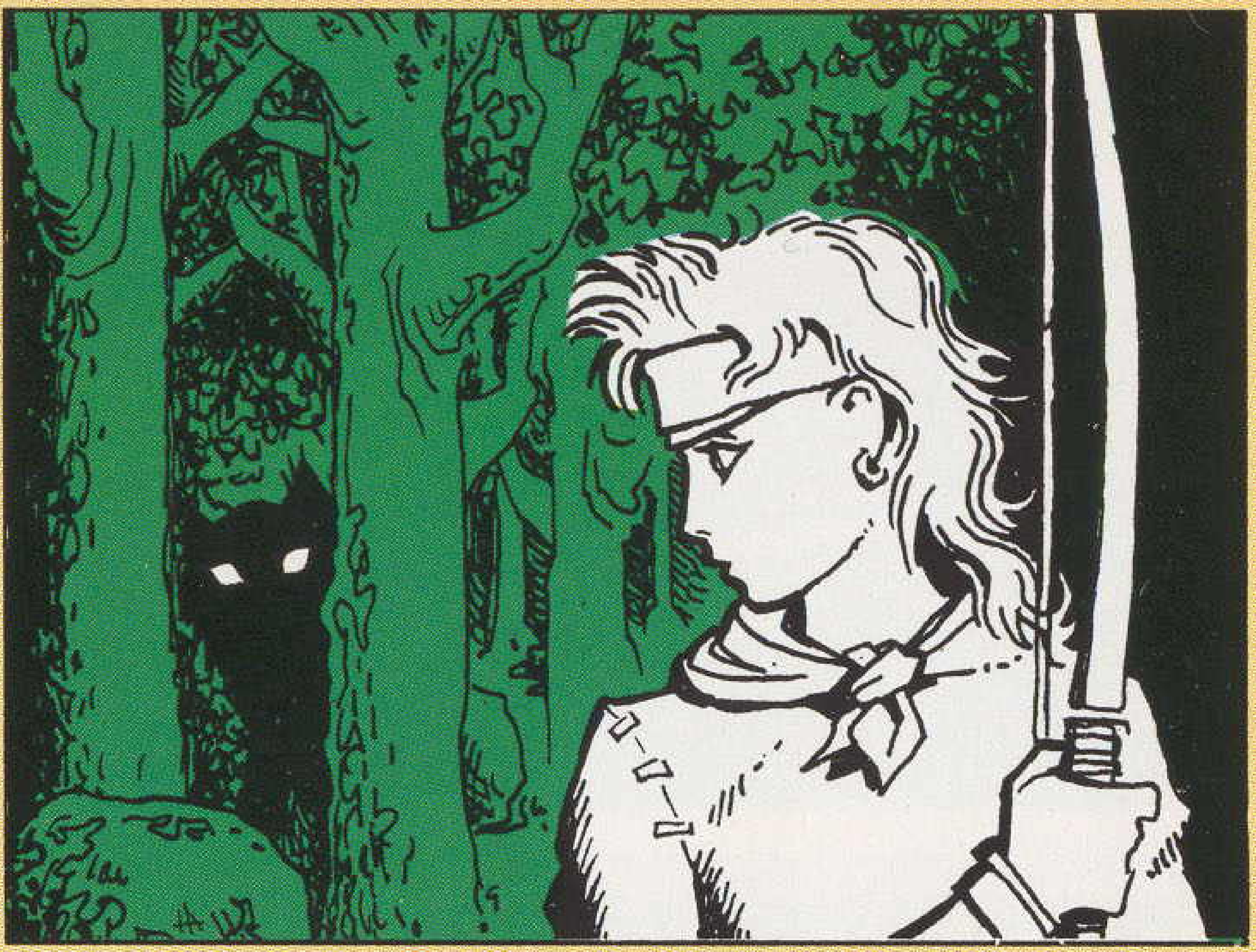
knyta skosnörena; detta är så enkelt att det lyckas automatiskt. I oklara fall avgör spelledaren huruvida man behöver använda en färdighet eller inte.

När rollpersonen ska använda en färdighet slår spelaren två tärningar, lägger samman utfallen och jämför med färdighetsvärdet. Om summan är lika med eller lägre än färdighetsvärdet, har rollpersonen lyckats med det han tog sig för. Om summan är högre än färdighetsvärdet har han däremot misslyckats.

Exempel: Rollpersonen ska försöka pilla upp ett lås och han har Smidighet / Fingerfärdighet 7. Spelaren slår de två tärningarna och de visar 4 och 1; summan är 5 och försöket har sålunda lyckats. Om resultatet istället hade varit 4 och 5 hade summan blivit 9 och försöket misslyckats.

UPPTÄCKA

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson försöka upptäcka sådant som är dolt vid första anblicken. Detta slag slår spelledaren hemligt så att inte spelaren får reda på om där fanns något att upptäcka.



STRIDSFÖRMÅGA

Denna färdighet används när man ska angripa en fiende och försöka skada denne.

SMIDIGHET/FINGERFÄRDIGHET

Med hjälp av denna färdighet kan rollpersonen försöka pilla upp lås, gå på lina och utföra andra handlingar som kräver smidighet och fingerfärdighet för att lyckas.

KROPPSPOÄNG

Detta värde visar hur mycket skada rollpersonen tål innan han blir medvetslös. Se avsnittet om strid för närmare förklaring.

STRID

I vissa lägen är strid oundviklig; fantasivärldens monster kan vara både aggressiva och hungriga. Strid utkämpas i stridsrundor. I

varje runda får alla inblandade chansen att göra en handling, normalt ett angrepp. Spelarnas rollpersoner agerar först, följda av de varelser spelledaren kontrollerar.

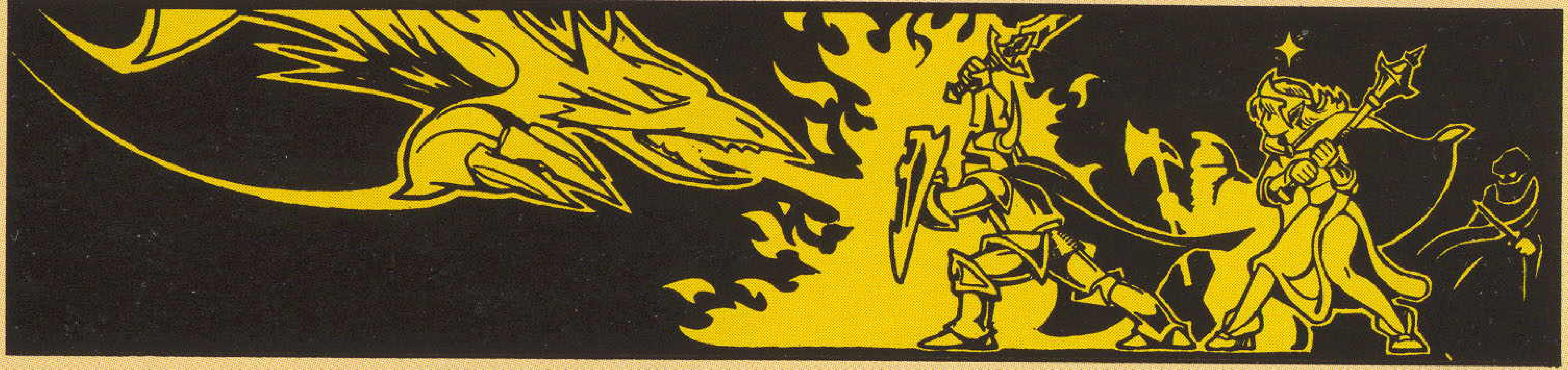
ANGREPP

När en rollperson eller en spelledarekontrollerad varelse ska försöka skada en motståndare, ska den som kontrollerar varelsen slå en slag för färdigheten Stridsförmåga. Om detta lyckas har varelsen skadat sin motståndare. Om försöket misslyckas händer ingenting.

SKADA

Om en varelse tillfogar sin motståndare skada slår den som styr varelsen ett skadeslag. Alla spelledarkontrollerade varelser och de rollpersoner som är utrustade med dolk slår en tärning. Rollpersoner utrustade med svärd slår två tärningar och lägger samman resultatet.

Mängden skada dras sedan från Kroppspoängen. När Kroppspoängen har nått noll blir varelsen eller rollpersonen medvetslös och kan inte längre fortsätta att agera.



SPELETS FÖRLOPP

INLEDNING

Labyrinten är den plats där spelarnas äventyr utspelar sig. Det rör sig om en underjordisk samling rum, förbundna av korridorer. Rykten om rikedomar har lockat spelarnas rollpersoner hit.

Börja med att läsa igenom hela detta häfte och bekanta dig med reglerna. Placera sedan ut händelserna i labyrinten.

Klipp isär rollpersonsbeskrivningarna och låt spelarna dra varsin. Förklara för spelarna hur de använder färdigheterna.

HÄNDELSER

Händelserna är det som skänker spelet spänning och äventyr. Det är med dessa som spelarna tampas för att vinna segrar och rikedom. Du ska läsa igenom alla händelserna noggrant, så att du känner till dem. Därefter ska du placera ut dem i labyrintens rum efter eget gottfinnande.

När rollpersonerna vandrar runt i labyrinten kommer de att besöka platser med anknutna händelser. När rollpersonerna kommer dit ska du läsa upp den kursiverade texten vid händelsen. Fråga sedan spelarna: ”Vad gör ni nu?” Låt dem överväga detta ett tag. När de är klara ska en i sänder tala om vad just hans rollperson gör. När spelarna är klara ska du göra en bedömning av vad som händer och tala om den för spelarna. Var inte rädd för att göra misstag; det är ju första gången du ägnar dig rollspelsledning så dina spelare måste vara toleranta.

SPELET KAN BÖRJA

Spelledaren placerar rollpersonerna i valfritt rum. Därefter ska spelarna låta sina rollpersoner utforska labyrinten. Spelledaren styr inte vart rollpersonerna beger sig. Under sina vandringar kommer rollpersonerna att råka ut för händelser som beskrivs av spelledaren.

LABYRINTEN

Labyrinten byggdes av en galen magiker i tidernas gryning. Här kommer rollpersonerna att möta farliga monster och mystiska händelser och det gäller att ta itu med dessa och samla ihop de rikedomar man kan finna.

Rollpersonerna har funnit ett hål i marken som leder ner till labyrinten. De klättrar ner för en repstege till det rum som spelledaren har valt som startpunkt.

HÄNDELSER

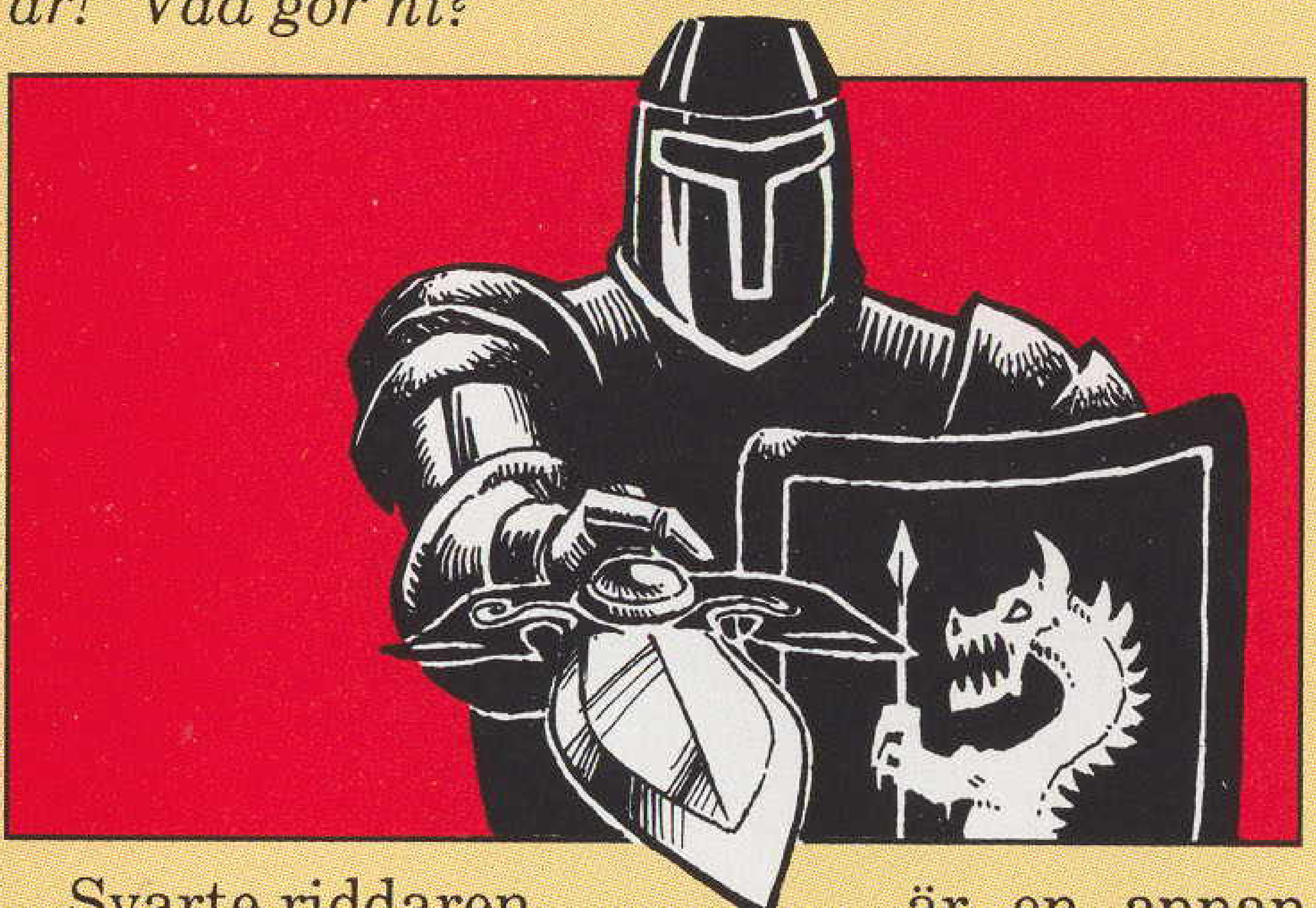
ELDGRAVEN

Korridorens golv har spruckit upp i en fyra meter vid, mycket djup klyfta. På botten brinner olja och sänder upp en intensiv hetta. Vad gör ni?

Att stiga ner i graven är döden direkt. Den enklaste lösningen är att fästa en spik i en spricka på hitsidan klyftan och att någon därefter hoppar över (använd *Smidighet / Fingerfärdighet*), och att denne sedan fäster en spik på bortre sidan av klyftan. Därefter spänner man ett rep tvärs över och så får rollpersonerna klättra över (inga färdighetsslag krävs).

SVARTE RIDDAREN

Vägen blockeras av en storvuxen man i svart rustning. Han stirrar föraktfullt på er och säger: "Överlämna alla era skatter, veklingar!" Vad gör ni?

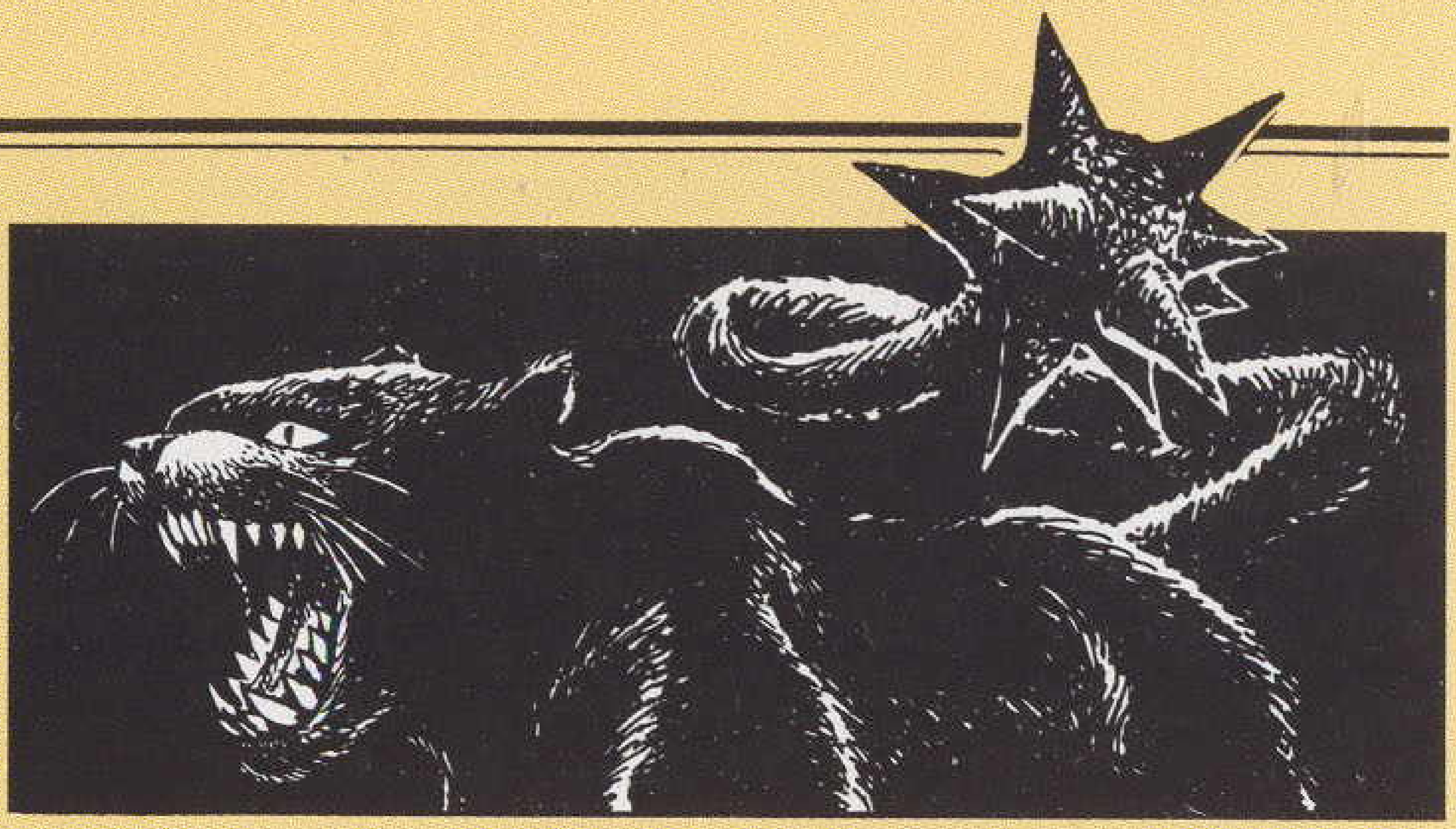


Svarte riddaren är en annan äventyrare som har lockats till labyrinten. Han söker också rikedomar. Det finns olika sätt att ta itu med honom. Om spelarna vägrar att överlämna sina skatter (de kanske inte har några) eller väljer att slåss kämpar han tills han har förlorat hälften av sina kroppspoäng. Därefter ger han sig. Om spelarna väljer att överlämna alla eller delar av sina skatter nöjer riddaren sig med detta och lämnar platsen.

Svart riddare: Stridsförmåga 10, Kroppspoäng 16

MANTIKORAN

Detta rum luktar fruktansvärt illa och golvet är täckt av spillning och rester av tidigare äventyrare. I rummets mitt står en märklig varelse; den liknar en tiger, men har en grov svans som slutar i en taggig kula. Varelsen avancerar mot er. Vad gör ni?



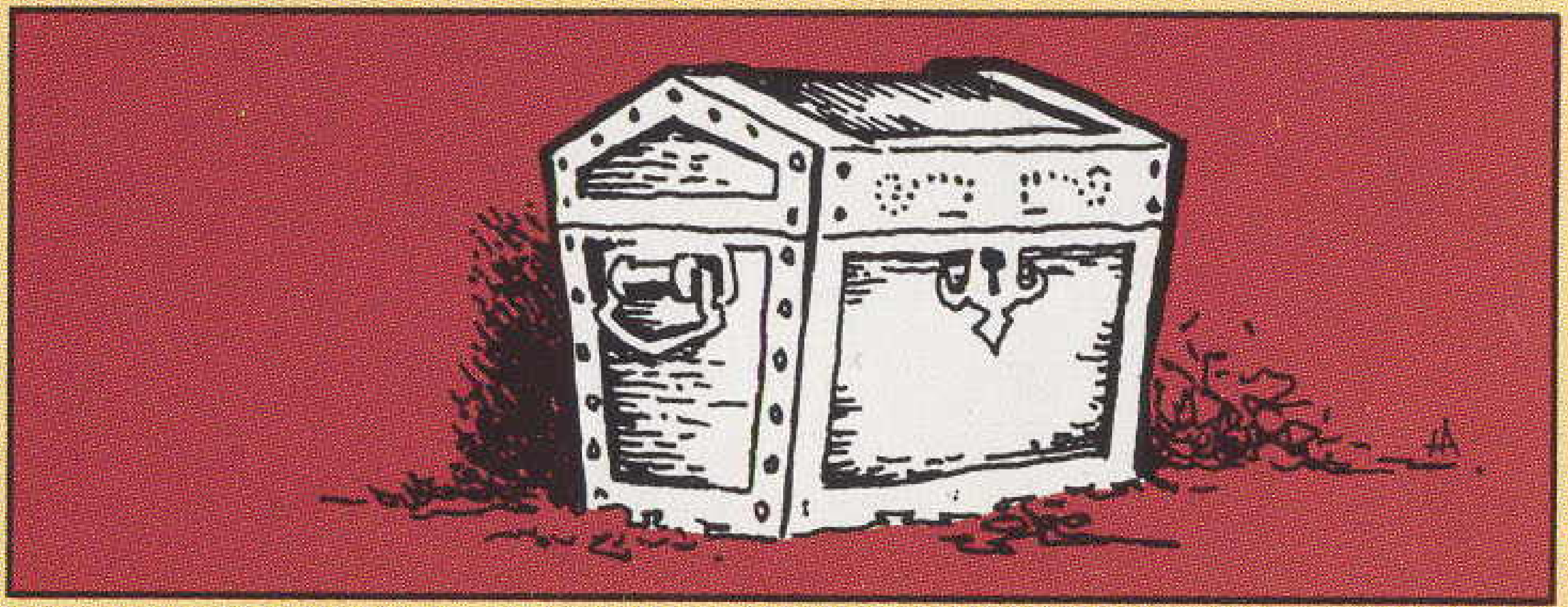
Detta rovdjur kallas mantikora och är en mycket farlig sagovarelse. Den är ett ointelligent djur och mycket hungrig. Den förföljer flyende rollpersoner.

Mantikora: Stridsförmåga 9, Kroppsp. 15.

Om rollpersonerna lyckas dräpa mantikoran kan de söka igenom rummet. Där finner de 121 silvermynt. Om någon av rollpersonerna framgångsrikt använder färdigheten *Upptäcka* hittar han en nyckel.

SKATTKISTAN

Rummet är tomt och kalt. I dess bortre ände står en stor kista. Vad gör ni?

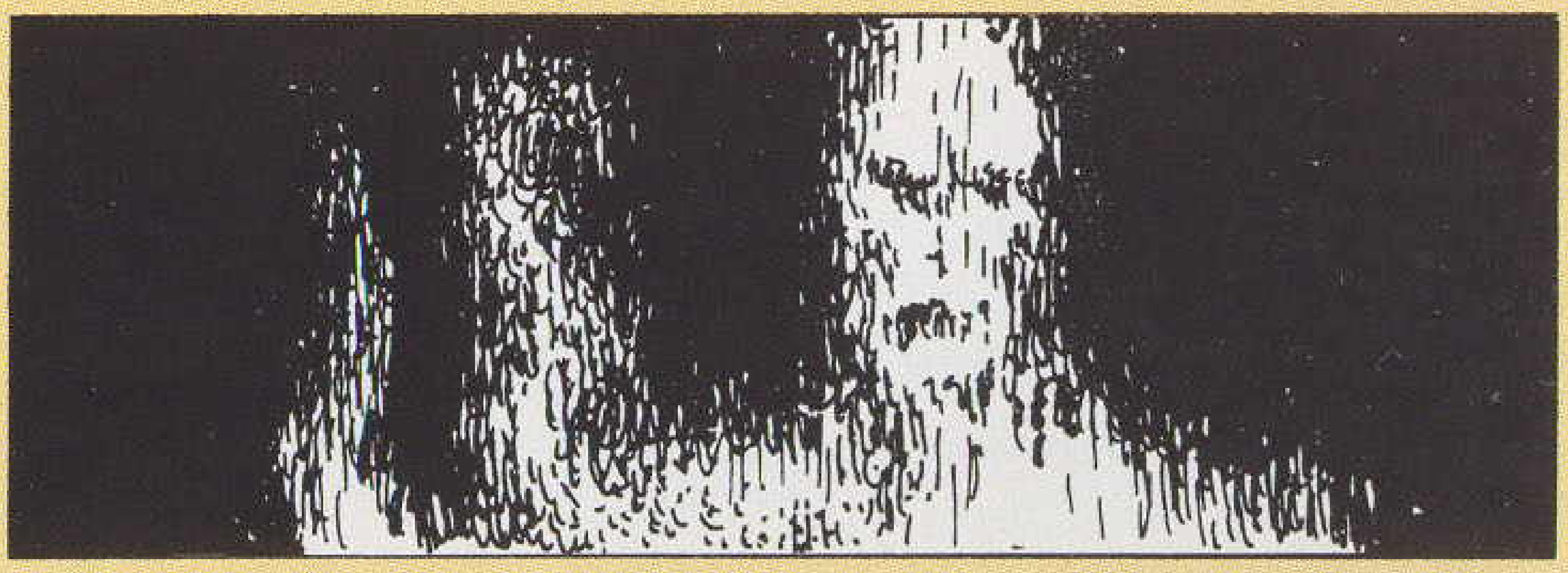


Kistan är ca 100 cm bred, 50 cm hög och 50 cm djup och gjord av järnbeslaget ekträ. Den är låst. Om rollspersonerna har hittat en nyckel hos mantikoran kan de använda denna för att låsa upp den. I annat fall återstår bara att försöka pilla upp låset med färdigheten *Smidighet / Fingerfärdighet*. Varje rollperson får ett försök.

I kistan ligger 257 silvermynt och en flaska med en klar vätska med frisk doft. Om en skadad rollperson dricker av vätskan läks omedelbart alla skador.

SPÖKET

En skimrande, genomskinlig människoliknande gestalt tar form framför er. Den ger ett kusligt intryck och från dess substanslösa mun kommer ett hest rosslande. Vad gör ni?



Spöket kommer från en tidigare äventyrare vilken mötte sitt öde här i labyrinten. Om spelarna väljer att gå till angrepp mot det kommer det bara att försvinna. Om de väljer att tala med det kommer det att berätta om mantikoran och tala om i vilket rum den finns. När detta är klart kommer spöket att försvinna. Spöket kommer inte under några omständigheter att försöka slåss.

ZOMBIERNA

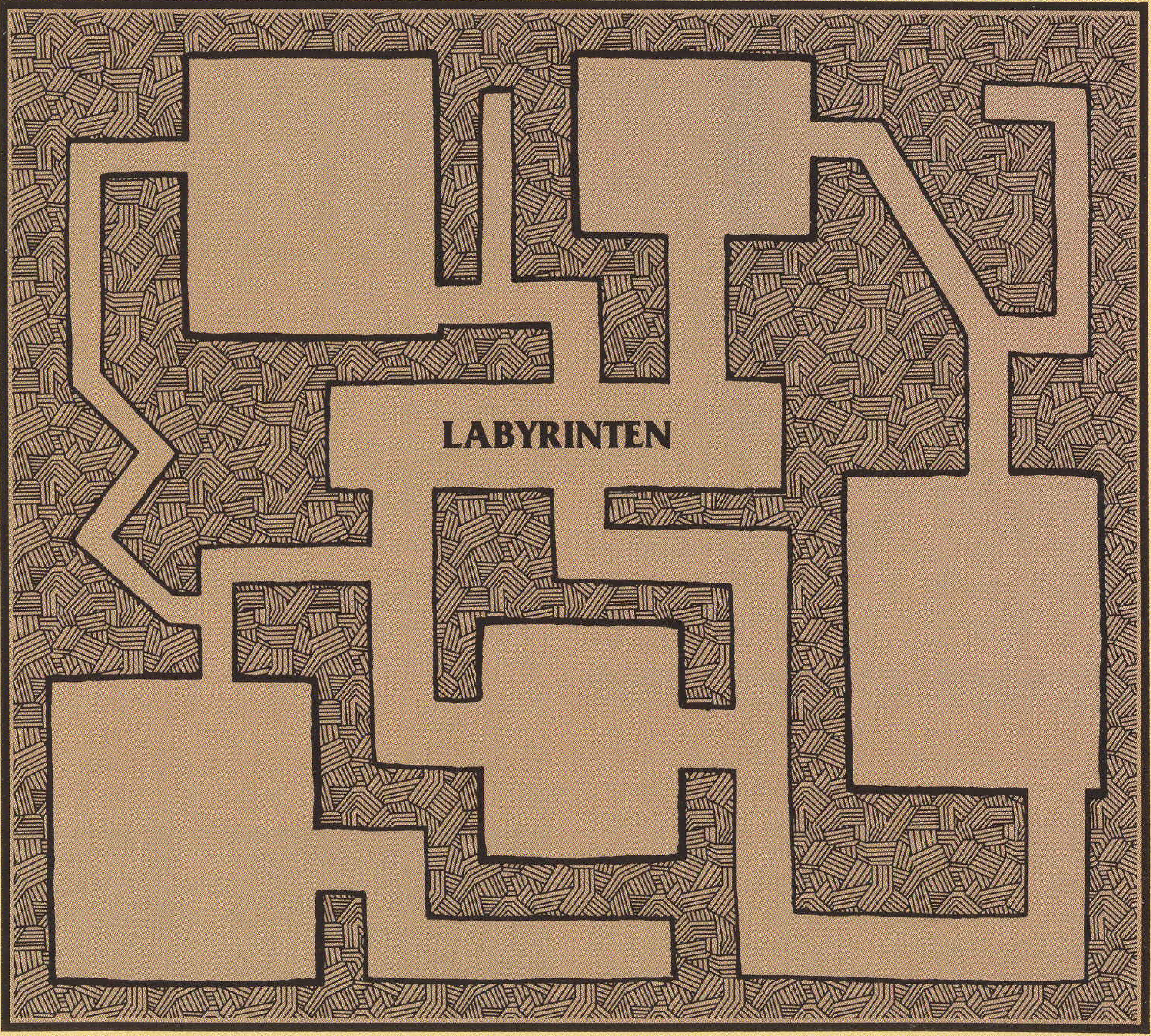
Mot väggen som står mittemot ingången står fyra likkistor lutade. Salens väggar är bemålade med livfulla bilder hämatde ur en adelsmans liv. När ni kommer in i salen öppnas kistornas lock med knakanden och ut stapplar mot er fyra lik med höjda armar. Vad gör ni?

Zombierna talar inte utan försöker bara slåss med rollpersonerna. De förföljer rollpersoner som flyr ut ur rummet.

Zombie: Stridsförmåga 5, Kroppspoäng 10.

ÄVENTYRETS SLUT

När rollpersonerna har utforskat alla rum kan de återvända till repstegen. Äventyret är då slut.



ROLLPERSONER

GINGALIN

Du är krigare och synnerligen skicklig på att slåss. Få varelser kan stå emot ditt svärd.

Stridsförmåga *10*
Upptäcka *5*
Smidighet / Fingerfärdighet .. *5*
Kroppspoäng *14*
Vapen: Svärd

KROPPSPOÄNG

ASCARNIL

Du är en person utan specialisering. Du kan lite grann om det mesta och är redo att rycka in där det behövs.

Stridsförmåga *7*
Upptäcka *7*
Smidighet / Fingerfärdighet .. *7*
Kroppspoäng *11*
Vapen: Svärd

KROPPSPOÄNG

HELBRAN

Du är spanare, en person specialiserad på att röra sig oupptäckt och att hitta det som är dolt. Din stora fördel är ditt höga färdighetsvärde i *Upptäcka*.

Stridsförmåga *6*
Upptäcka *10*
Smidighet / Fingerfärdighet .. *7*
Kroppspoäng *10*
Vapen: Dolk

KROPPSPOÄNG

ELDAMIR

Du är tjuv. Du är särskilt duktig på att öppna lås, vittja andra personers fickor och liknande aktiviteter som kräver stor *Smidighet / Fingerfärdighet*.

Stridsförmåga *5*
Upptäcka *8*
Smidighet / Fingerfärdighet .. *9*
Kroppspoäng *10*
Vapen: Dolk
Utrustning: 10 m rep, fem grova spikar.

KROPPSPOÄNG

NÄSTA STEG

Om du tycker att det här med rollspel är något för dig så har Äventyrsspel ett stort produktsortiment som kan tillfredsställa dina önskemål.

DRAKAR OCH DEMONER

Detta rollspel är lämpat för nybörjare och utspelar sig i en fantastisk sagovärld, med ädla riddare, mäktiga magiker och skrämmande monster. När du väl har bekantat dig med grundreglerna, kan du bygga ut spelet och göra det mer avancerat med Expertlådan. Det finns många äventyr och specialhäften publicerade till Drakar och Demoner.

MUTANT

Välkommen till världen på 2090-talet. Städerna har 100-tals miljoner invånare och styrs av de multinationella företagen. Ingen minns längre begreppen lag och ordning. Detta rollspel utspelas i en framtid som präglas av datorer och nedslitna jättesamhällen, men i utkanten av samhället finns den okända ödelagda vildmarken kvar. Ett lättspelat actionspel med fantasieggande framtidsperspektiv.

STJÄRNORNAS KRIG — ROLLSPELET

En gång för länge, länge sedan i en galax långt, långt borta, utspelade sig en dramatisk kamp mellan en ondskefull kejsare och frihetstörstande rebeller. Kom med i århundradets största äventyr och lev dig in i George Lucas' fantastiska filmvärld. Detta är ett lättanvänt, fantastiskt och storslaget spel för dem som gillar rymdskepp och galaxer.

SAGAN OM RINGEN — ROLLSPELET

Kom och rollspela i professor J R R Tolkiens berömda Midgård. Deltag i krigen mellan Gondor och Sauron. I detta avancerade rollspel blir du en invånare i Midgård och strider för det goda mot Saurons konspirationer.

ÄVENTYRSSPEL®